

# 話が弾むにつれ、ふたりの会話は 限りなく脱線し始めるが……

いんだけど、まだ言えないんだよ。

岩田 実験中なんですよ。ん〜と、たとえば『2』って、マップ中にモンスターが見えてるじゃないですか。で、見えてるモンスターに触れると戦闘になる。それをまず発展させたんですね。ひとで言う

と、マップ上でモンスターとちゃんと駆け引きしたい。戦闘が義務になるようなものじゃなく、楽しくなるようなものにしたい。

糸井 「戦闘ないかなあ〜！」っていうようなやつね(笑)。

岩田 いろいろ実験してるんです。

風永 たとえば？ たとえば？

糸井 粘るね〜。

風永 なんせ朝6時起きですから。

糸井 俺もそうなんだよ。でさ、今日目覚まし鳴らなくてさ……。

風永 いや、あの……。

岩田 で、何時に起きたんです？

糸井 実際に、パジャマを脱いだのが、7時15分で……。



風永 それはさておき、戦闘のことですが……。

糸井 でね、新幹線の席が17のAってとこだったのね。

風永 うんうん……でもほら、あと15分ぐらいしかないし……。

糸井 で、弁当買おうかなーと思ったんですけどね。とりあえず、サンドイッチ買って。

本郷(任天堂広報) へ、サンドイッチ食べたンスか？

風永 本郷さん、突っ込まないで。

本郷 いや、ちゃんと弁当用意してるから、つい……。

糸井 そういや本郷さんの歌う長瀬剛って知ってる？

日本中で自分だけの冒険ができるRPGを作りたい。そのためにいろいろの実験中です



ゲーム開発会社HAL研究所の代表取締役。「星のカービィ」シリーズや、『MOTHER 2』の制作にも参加したゲームプロデューサーにしてプログラマー。

講師②

岩田 聡

## 楽器の要素を使った気持ちいい戦闘

風永 アツマきた、畜生!!

岩田 ひとつぐらい言いましょう。音を戦闘に使おうかと思ってます。

風永 岩田さんはやさしいなあ。

糸井 まあ、言っちゃえば単純なんだけどさ。コントローラーのボタン押せば、音出るじゃないですか、「ピツ」とか。で、いろんな音を出せるようにうまく作っていくとコントローラーって楽器になるんだよ、十分。で、その楽器を、『3』に入れちゃう。

風永 ほほお!

糸井 で、その楽器をうまく演奏できると戦闘が有利になるとかね。

風永 楽しそう! なんだ、ちゃんとやってるんだ。見直した!

糸井 いや、でもホント変わるかもしれないよ。実験中だから。土壇場で遊びながらイジるから、俺。

岩田 いや、でも、ある程度でき

て遊べるようになってからが、糸井さんの本領発揮なんですよ。

風永 つまり遊べるようになってからじゃないと発揮しないと(笑)。

岩田 そう。仕様書なんか渡しても、何にも(爆笑)。言い過ぎか。

風永 わ、もう時間ねーな。じゃ、ファミ通だけにしか教えないネタをなんか言ってもらえませんか？

糸井 へえー、ファミ通って少年ジャ○ブみたいなことするんだ？

風永 アツマきた、畜生(笑)!!

糸井 ……よし、教えよう! このワニは、怒ると立つ!

風永 それは、資料に書いてある。一同 (爆笑)

風永 わ、もう時間がない! ええと、なんか、シメの言葉を!

糸井 みなさーん、いいお正月を過ごしましたかあー。

風永 シメになってない!!

➡64DDの性能を活用し、前作までとは一変したメイン画面。ここが『MOTHER』スタッフの遊び場なんだ!!

## MOTHER3(仮)



ついに『M3』の真の姿が……

